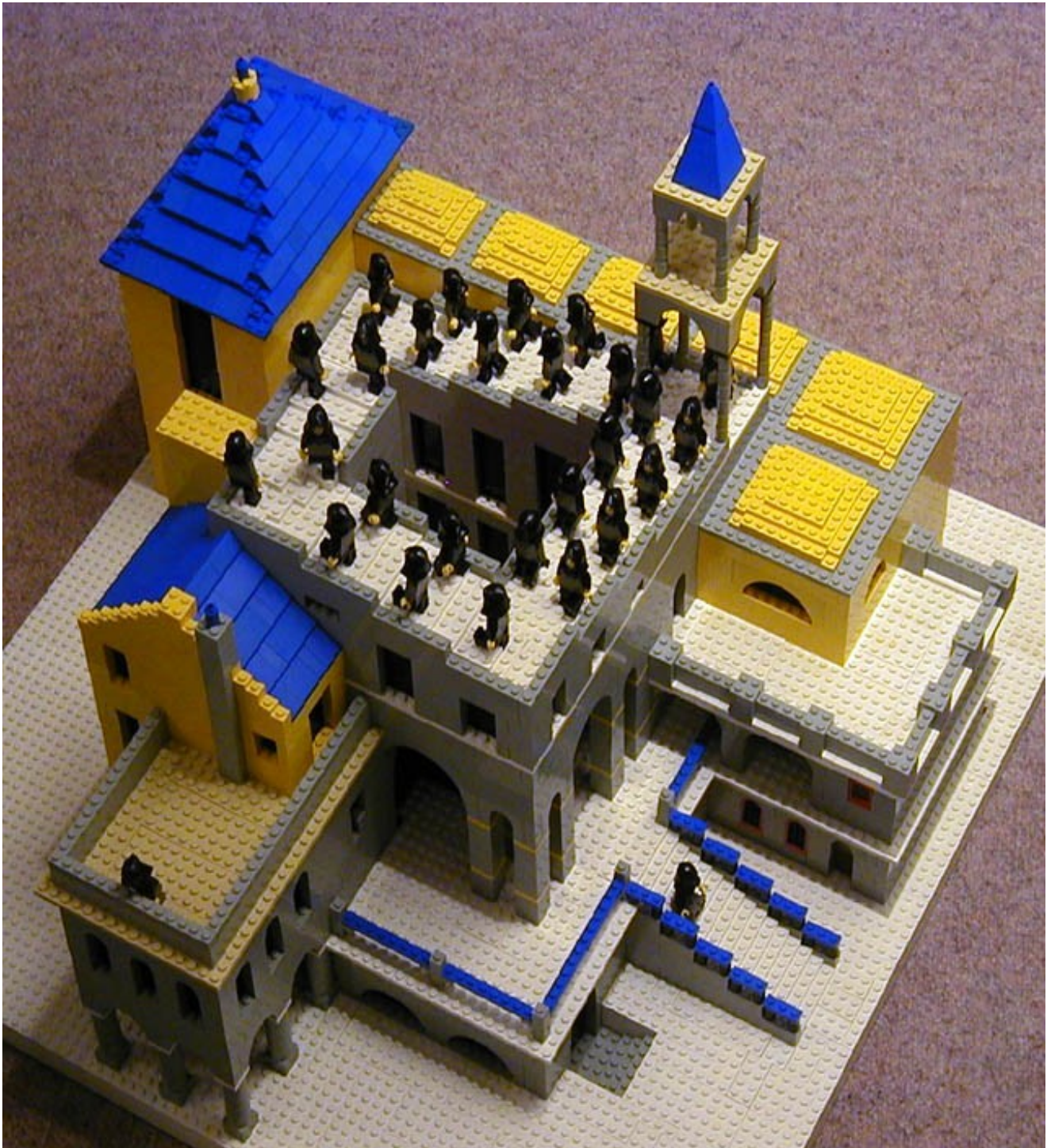


Jouer le vertige logique en jeu de rôle : Comment faire interagir les réalités



Thomas Munier
outsider.rolepod.net

Outsider

outsider.rolepod.net



Énergie créative
Univers artisanaux
par Thomas Munier



Plan

- 1. Définition du vertige logique**
- 2. Inspirations**
- 3. Intérêt du vertige logique**
- 4. Tests des techniques**
- 5. L'espace**
- 6. Le temps**
- 7. Le récit**
- 8. La perception**
- 9. Les possibles**
- 10. Jeu tactique, moral, esthétique et social**
- 11. Mise en place**
- 12. Conclusion :**
comment créer un vertige logique fort ?



1. Définition du vertige logique



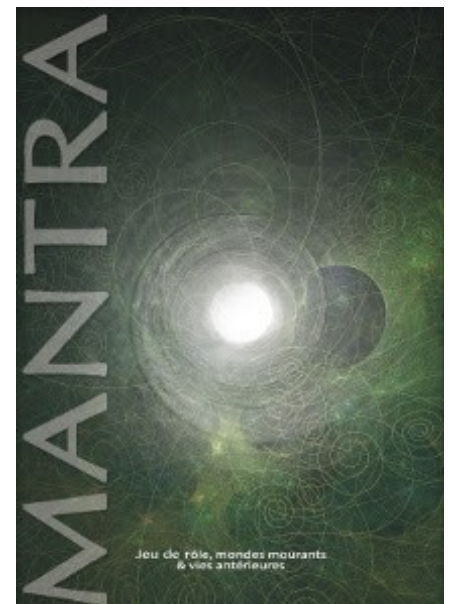
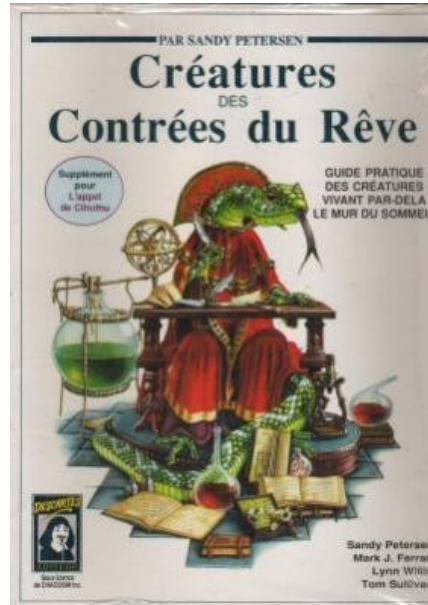
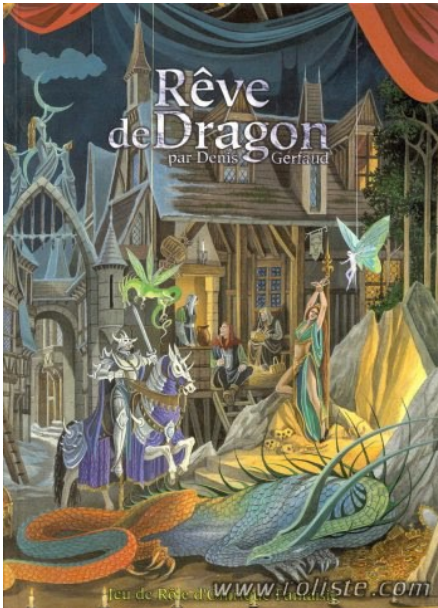


2. Inspirations



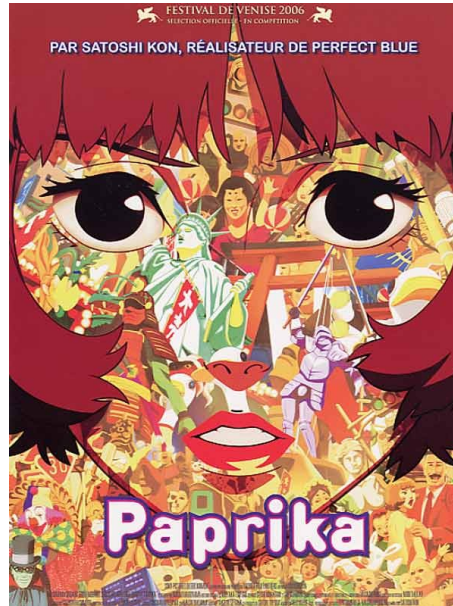


2.1 Jeux de rôles





2.2 Films





2.3. Références

- + Podcast Outsider N°2 : Game Design JDR :
Onirisme, drogues et réalités virtuelles
- + Eugénie : la série Jouer Mindfuck (1,2 et 3)
sur le blog JenesuispasMJmais
- + Coralie David, Jérôme Larré, Thomas Munier :
Animer les scènes spéciales dans le recueil
Mener des parties de jeu de rôle
(Ed. Lapin Marteau)
- + Eugénie, Gilles Marivier, Thomas Munier,
Julien Pouard, Flo Zink :
Soirée Littérature, musique et jeu de rôle :
l'onirisme
sur la chaîne Youtube des Voix d'Altaride

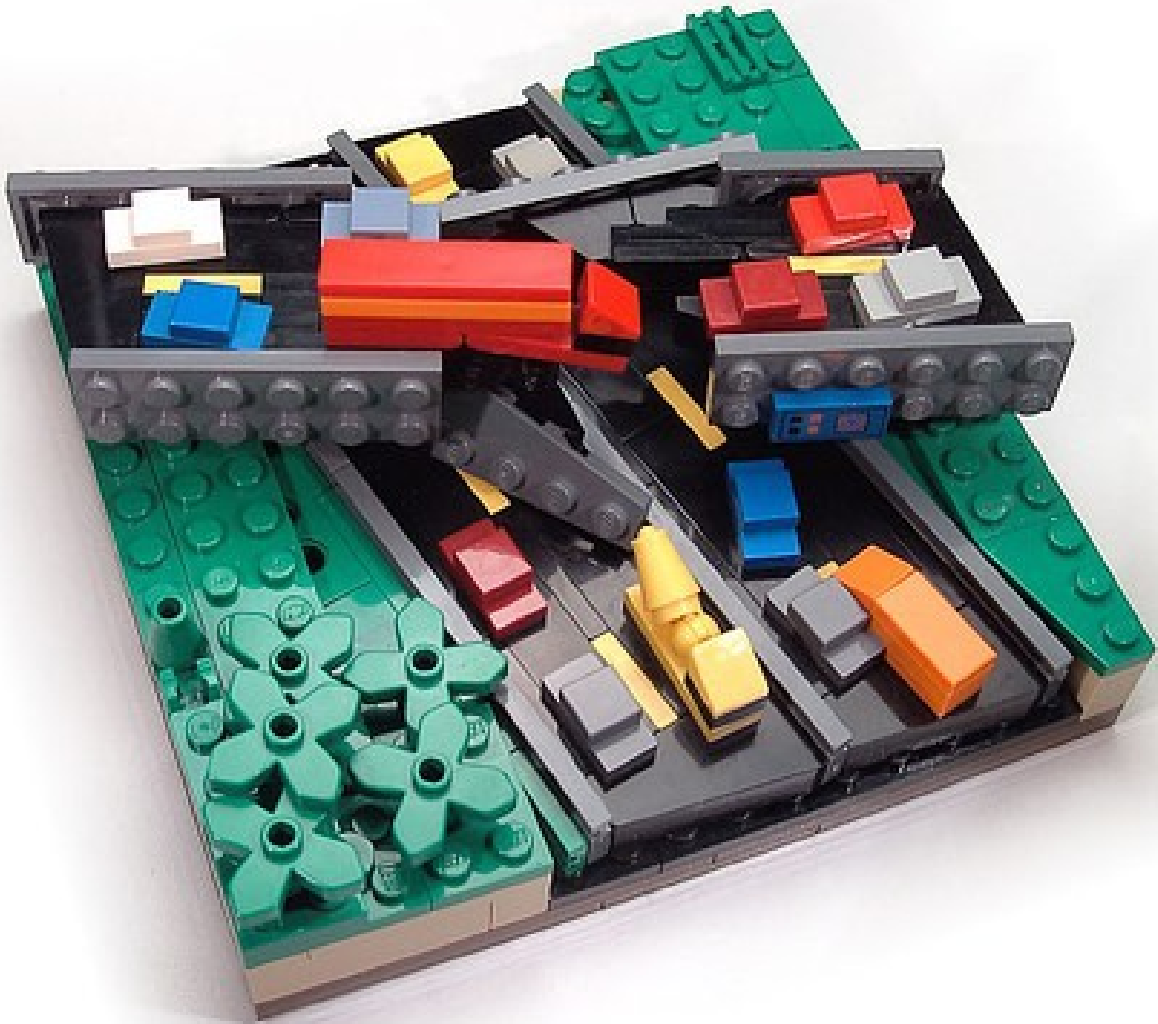


3. Intérêt du vertige logique

- + La beauté du geste
- + Ironie dramatique
- + Faire d'une cinématique un moment de jeu
- + Magnifier une action, décision ou pensée
- + Montrer le monde intérieur des personnages
- + Faire dialoguer les différentes dimensions d'un univers
- + Créer une étrangeté jouable

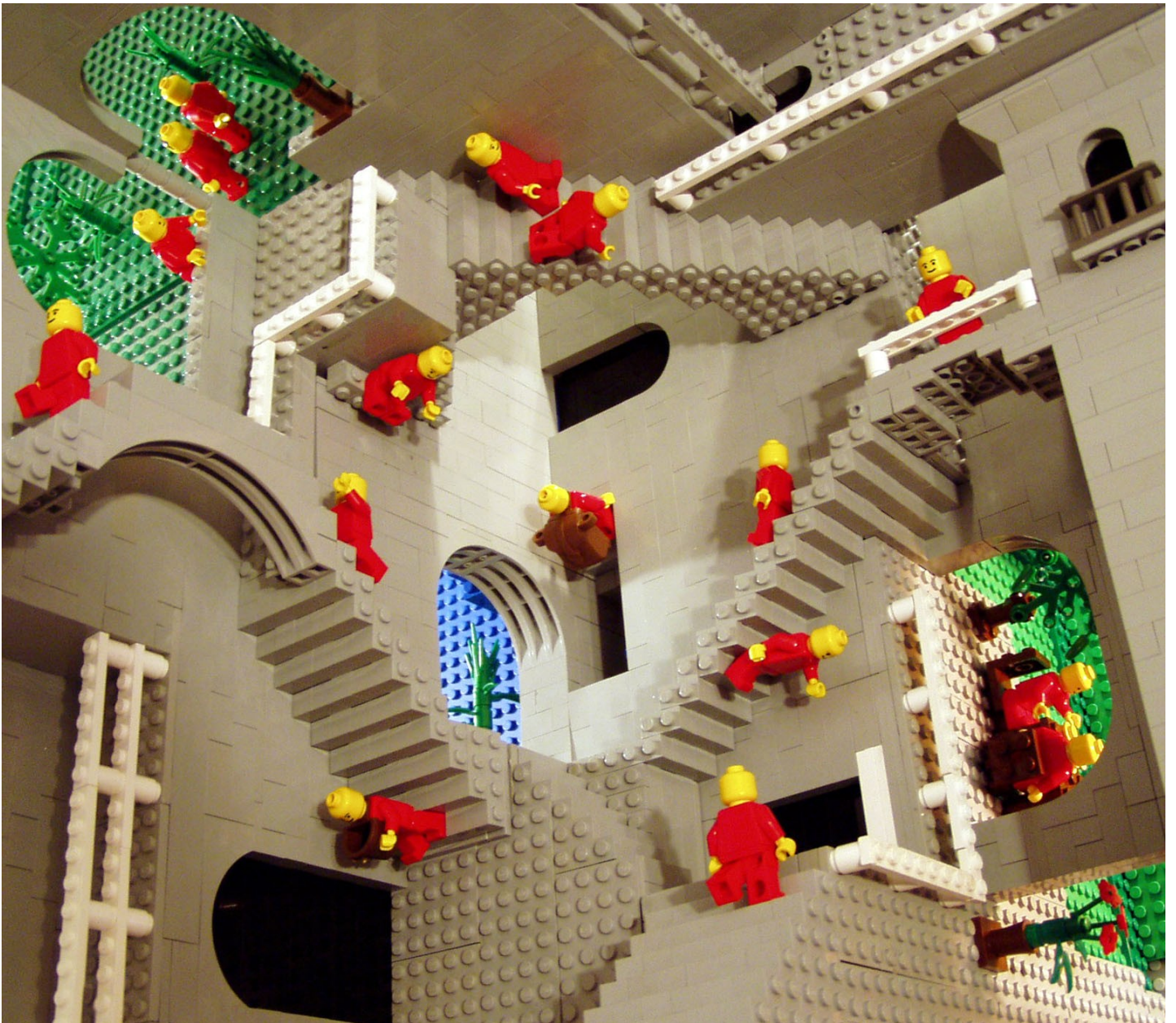


4. Tests des techniques





5. L'espace





5.1. Inversion du contenant et du contenu





5.2. Un lieu comme sas entre les mondes





5.3. Juxtaposition des mondes





5.4. Des mondes en cascade





5.5. La bascule des réalités





5.6. Réalité augmentée





6. Le temps



20h42



6.1. Flashbacks dynamiques





6.2. Souvenirs interactifs





6.3. Espionner le passé





6.4. Flashforwards dynamiques





6.5. Flashforwards en cascade





6.6. Temps suspendu



6.7. Temps accéléré et temps ralenti





7. Le récit



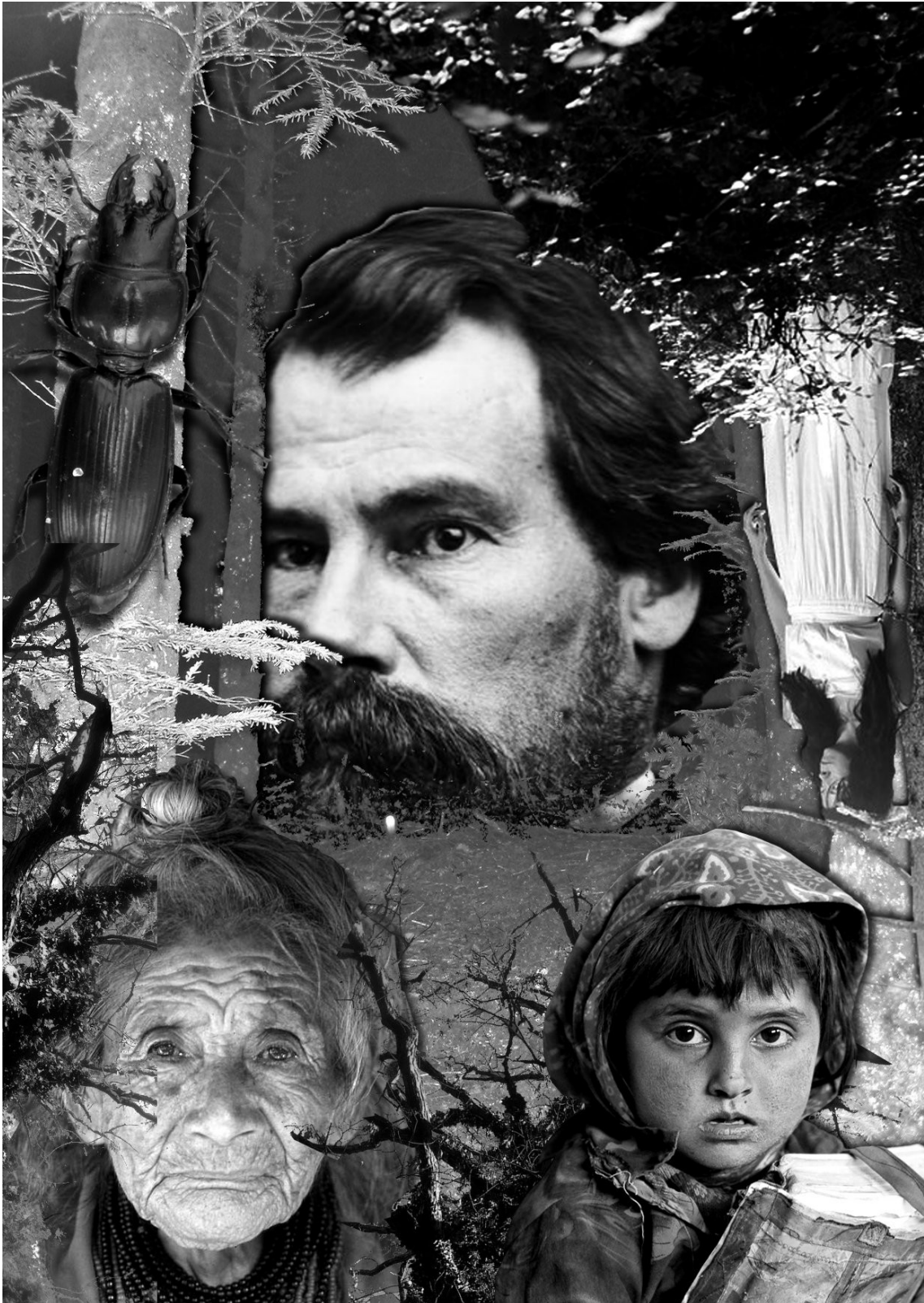


7. 1. Mélanger passé et présent, récit et réel





7.2. Aventures en cascade





8. La perception





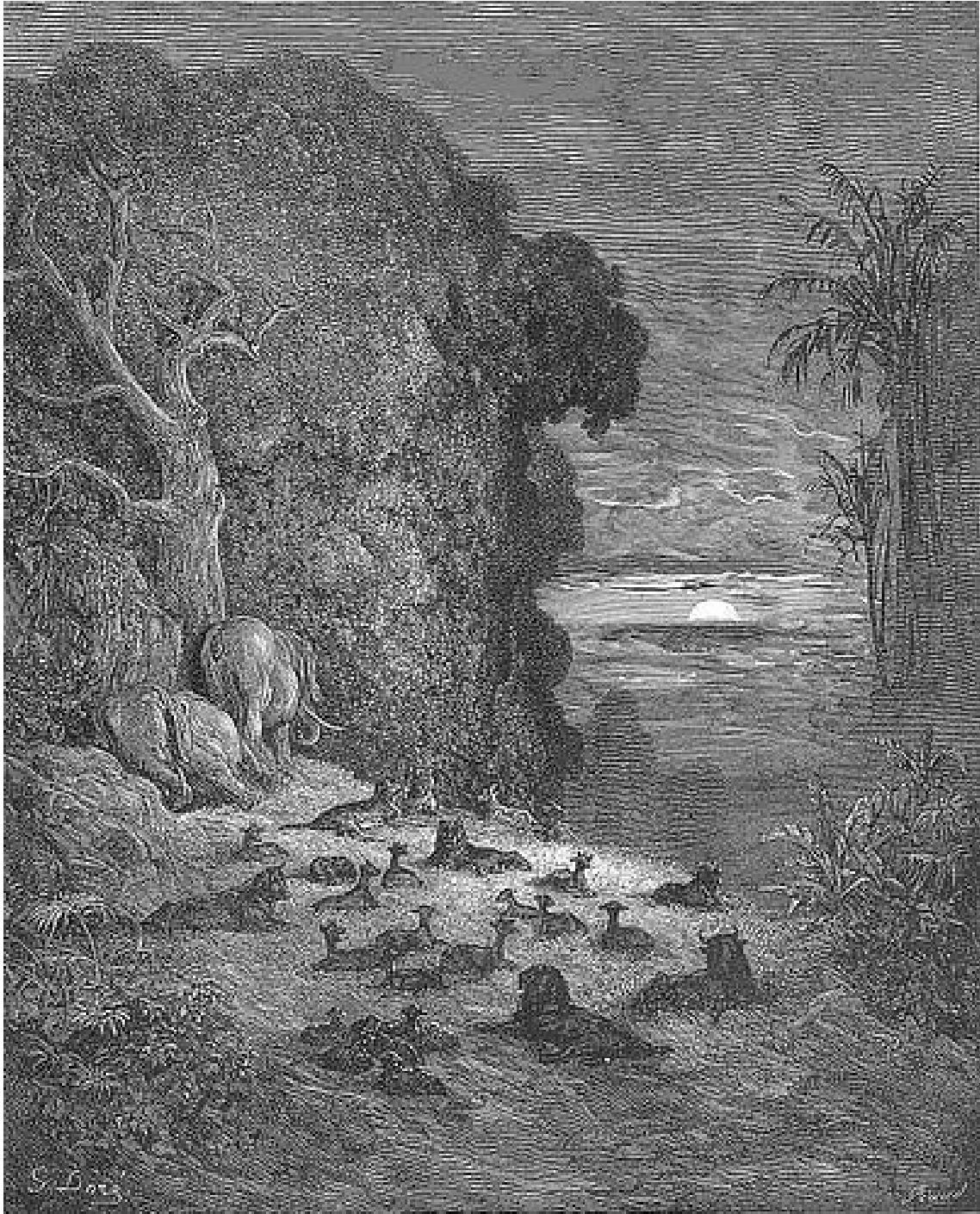


8.1. Le jeu en solipsisme





8.2. Percer le voile de la réalité





8.3. Des réalités mensongères





8.4. À la recherche de la réalité



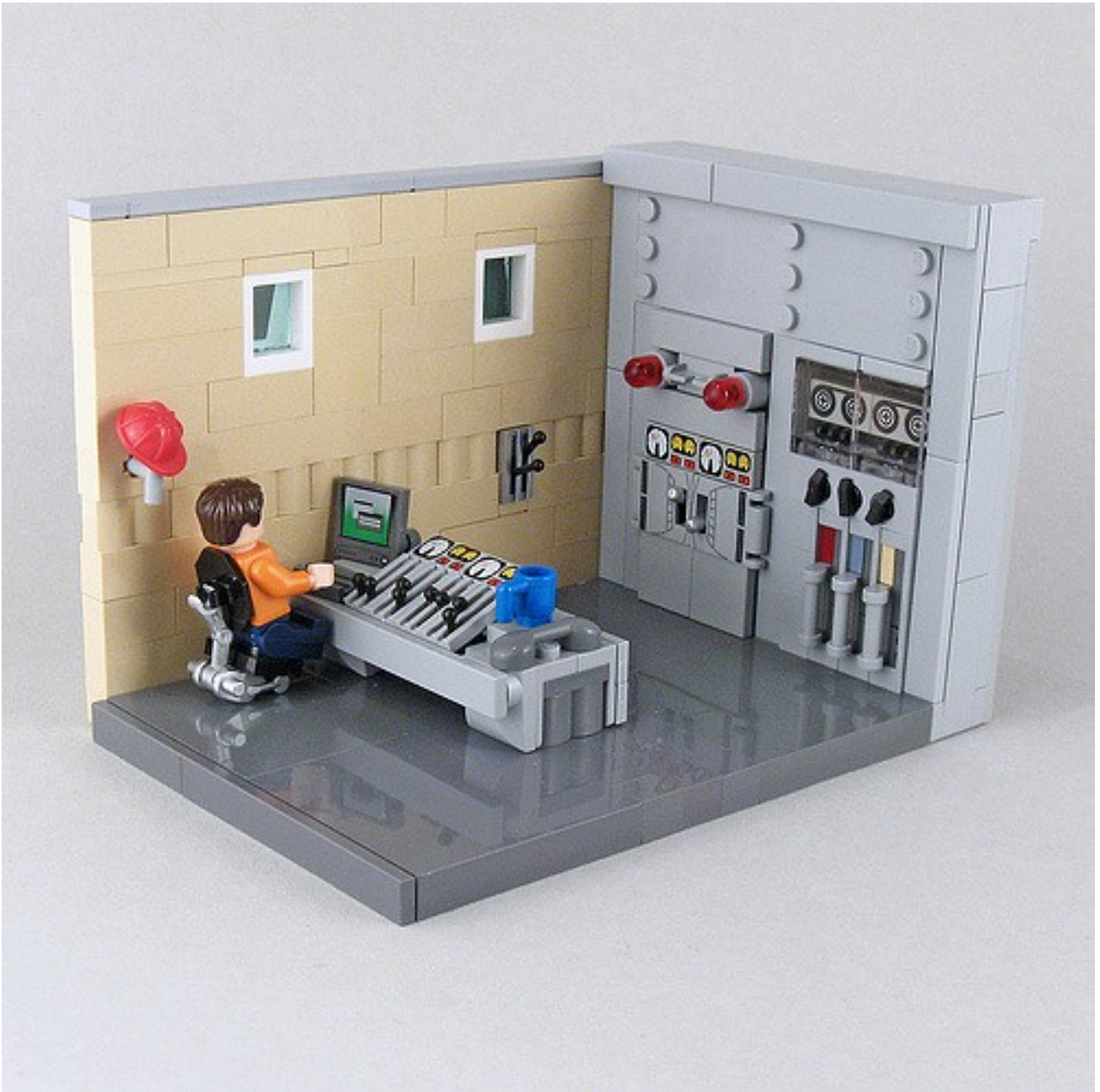


8.5. Réalités intimes





9. Les possibles





9.1. Vies parallèles





9.2. Collision de vies parallèles





9.3. Répétitions





9.4. Agir sans agir





9.5. Jouer une métaphore





10. Jeu tactique, moral, esthétique et social





10.1. Jeu tactique





10.2. Jeu moral





10.3. Jeu esthétique





10.4. Jeu social



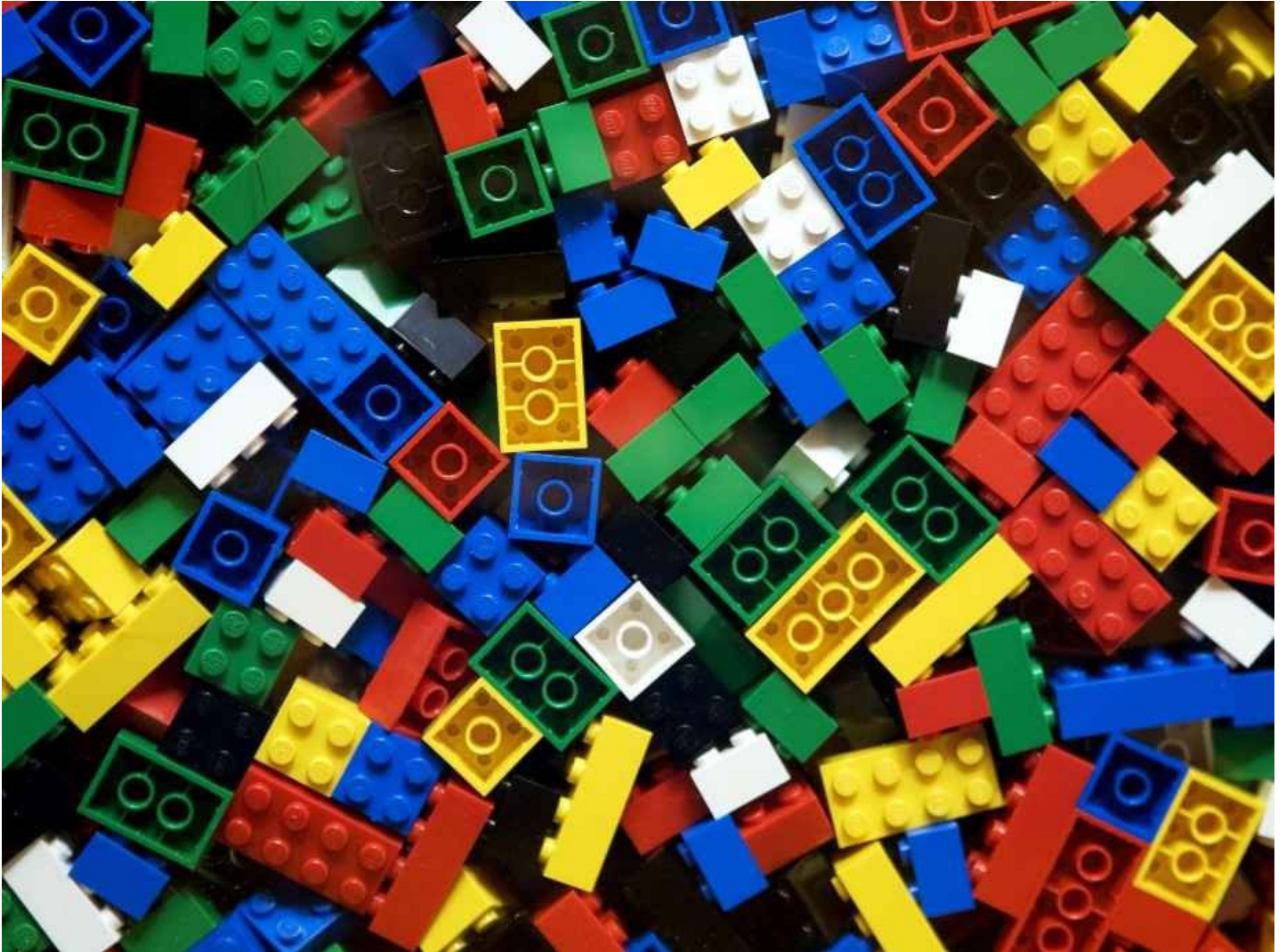


10.5. Dialogues entre les formes de jeu





11. Mise en place





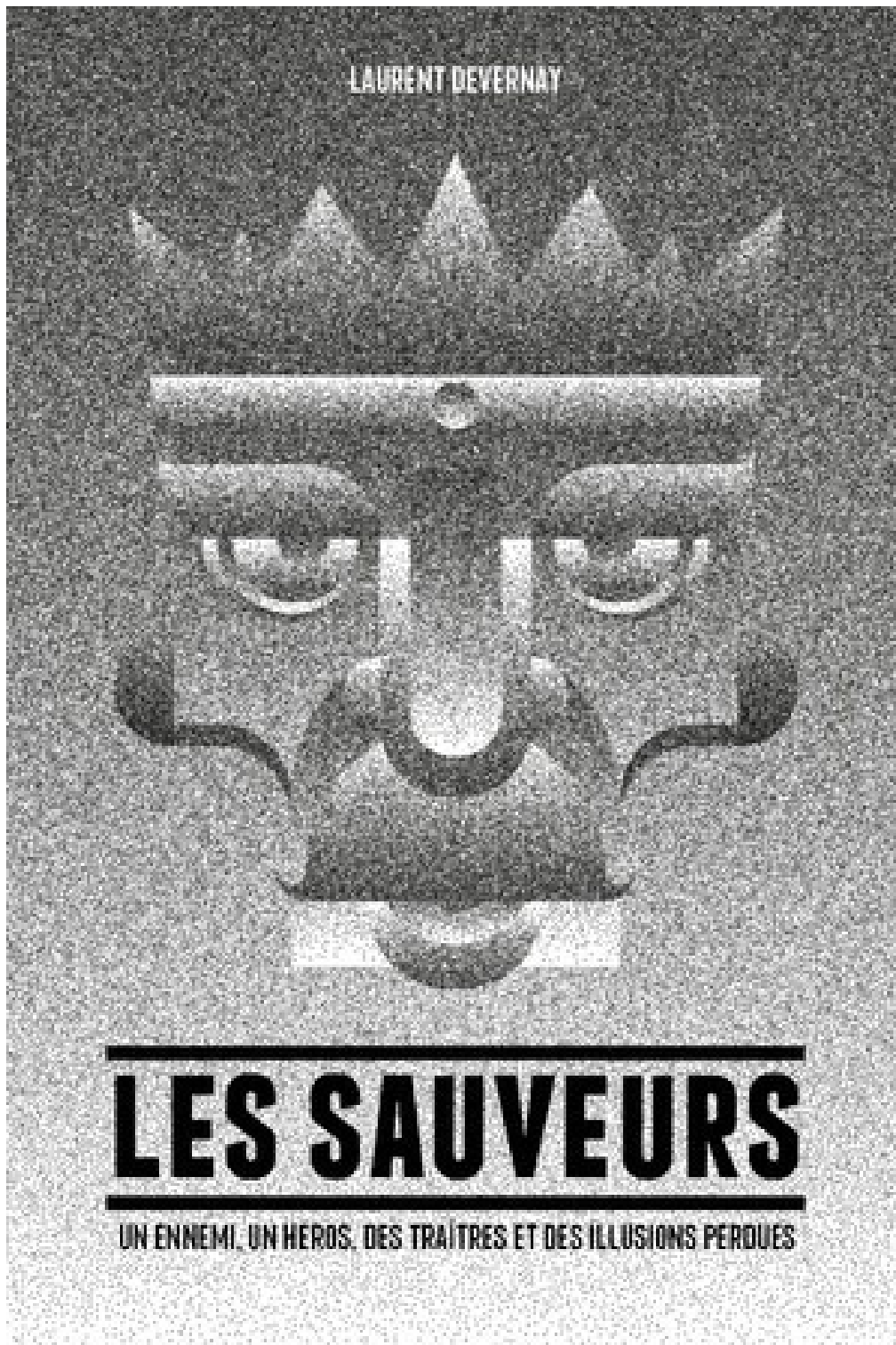
11.1. Quels pré-requis pour jouer du vertige logique ?

+ Crédibilité

+ Information

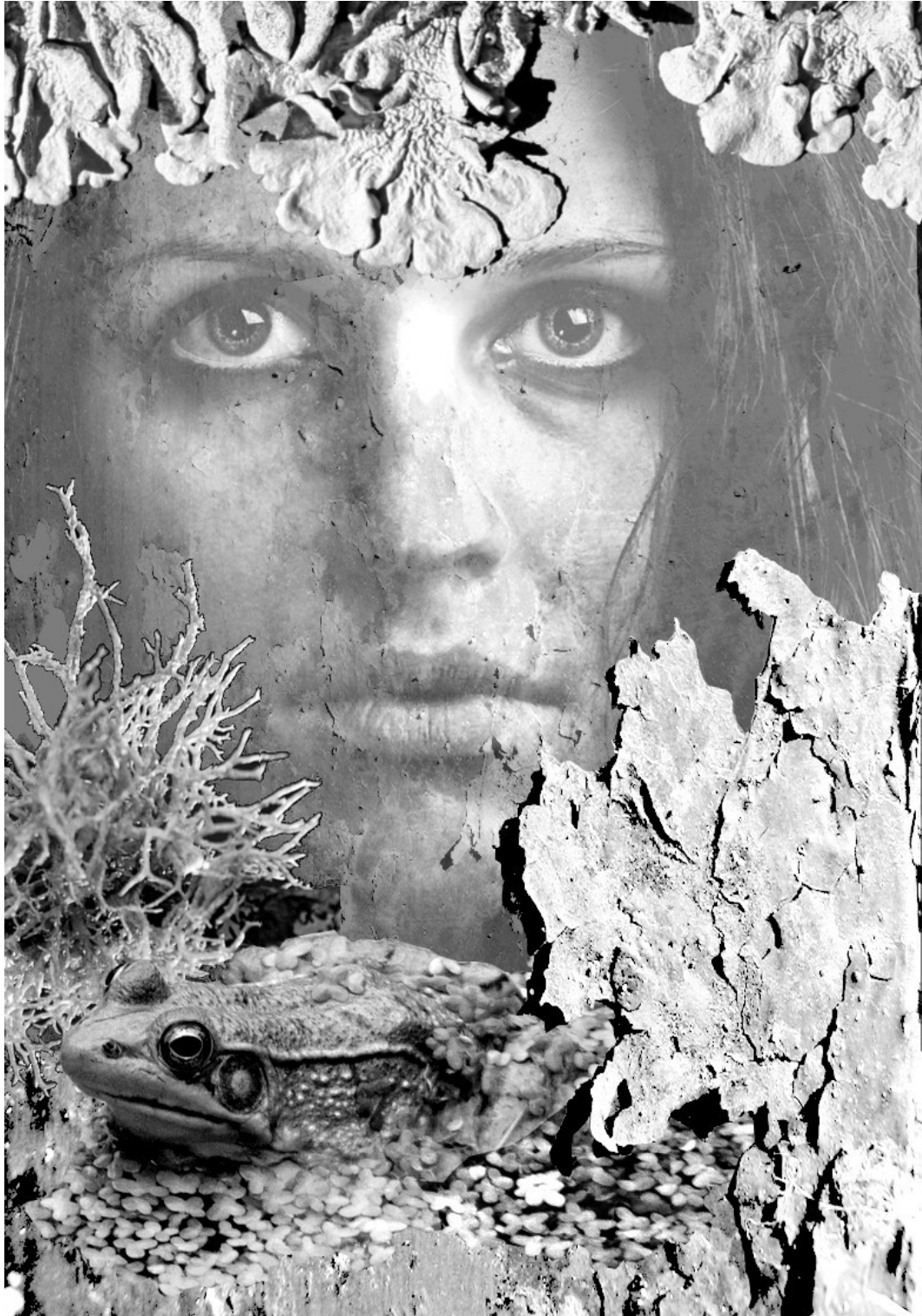
+ Interaction

11.2. Peut-on faire du vertige logique hors du registre du fantastique ou de la science-fiction ?





11.3. Comment met-on à profit les règles d'un jeu pour faire du vertige logique ?



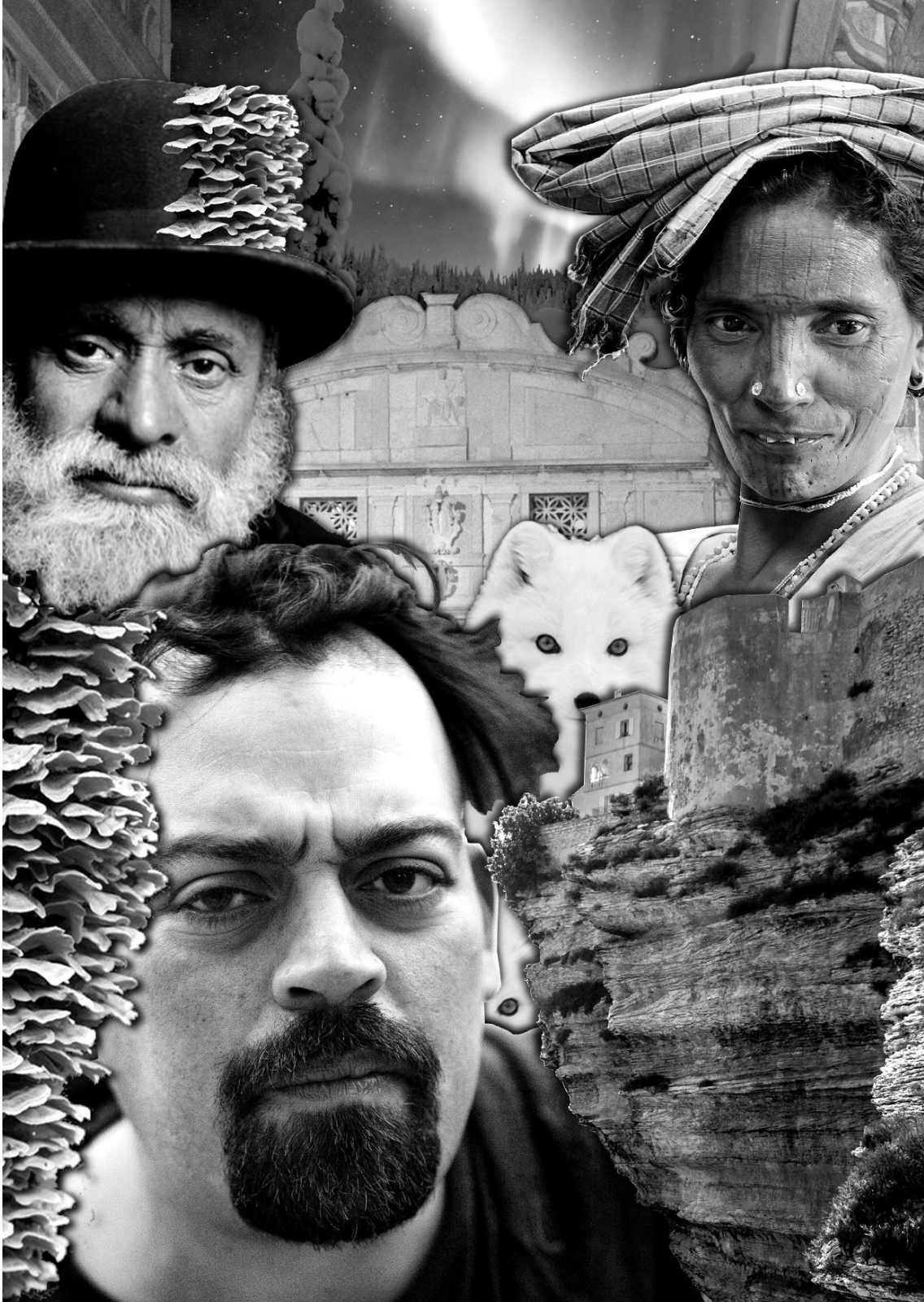


11.4. Est-ce réservé au MJ ?





11.5. Le vertige logique dans le contrat social





12. Conclusion : comment créer un vertige logique fort ?





Équipe consultante

- + Mathieu Baiget
- + Michaël Burow
- + Daniel Danjean
- + Emmanuël Hennebert
- + Arjuna Khan
- + Peggy Landreal
- + Colin Niaudet
- + Gherhard Sildoenfein
- + Valentin T.
- + Pierre V.